

УДК 373.31.03

Н.В. Кудикіна,

доктор педагогічних наук

(Київський міський педагогічний університет ім. Б.Д.Грінченка)

ПСИХОЛОГІЧНІ ВИТОКИ ПЕДАГОГІЧНОЇ ТЕОРІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Стаття присвячена висвітленню психологічних витоків педагогічної теорії ігрової діяльності дітей молодшого шкільного віку та її впливу на розвиток дитячої особистості.

Гуманізація освіти України зумовила постановку багатьох проблем, які дозволяють технологічно забезпечити процес "олюднення" школи, її наближення до потреб дітей. Об'єктивно необхідною умовою нормального розвитку організму і формування особистості учня молодшого шкільного віку, його потребою є ігрова діяльність.

Завданням цієї публікації є висвітлення внеску зарубіжних психологів у формування педагогічної теорії ігрової діяльності молодших школярів.

Грунтовні дослідження ігрової діяльності порівняно з іншими галузями наукового знання почали здійснюватися досить пізно – лише у кінці XVIII – на початку XIX століття. Це пояснюється загальним ставленням суспільства до дитинства. У зв'язку з відсутністю знань про особливості дитячого віку аж до XVIII до дітей ставилися як до маленьких дорослих.

З часом інтерес до дитини зростає. Потреби суспільства в освіті і вихованні підростаючого покоління зумовили розгортання досліджень у галузі дитячої психіки. Теоретичні уявлення про гру формувалися разом із становленням дитячої психології як науки. Одним з її засновників вважають Стенлі Холла – американського вченого, який одержав наукову підготовку в Європі. Перші спроби з'ясувати причини виникнення психічних явищ і ролі гри у формуванні психіки людини мали біологічний ухил. Натуралістичні концепції розвитку психіки відбилися і на поясненні походження дитячої гри та розумінні її значення для людського життя. Так, С. Холл в основу своєї концепції ігрової діяльності поклав біогенетичний закон. За його теорією, яка в психології отримала назву "*теорії атаківізму*", гра розглядається як процес, у якому послідовно виявляються ознаки і типи діяльності, притаманні далеким предкам людини, тобто відбувається процес рекапітуляції. Гра, будучи механізмом відтворення в онтогенезі філогенетичних процесів, на думку С. Холла, допомагає дитині позбутися інстинктів минулого і набути ознак цивілізованої людини. Аналізуючи теоретичні концепції гри, Я.Ф. Чепіга писав, що теорія атаківізму вважає гру виявленням у дитини діяльності минулих поколінь, яка зберігається в ній згідно з еволюційною теорією. За цією теорією, гра спрямовується на знищення рудиментних і нині вже цілком не корисних функцій – дитина, подібна "пуголовку", який рухає своїм хвостом, щоб він відпав. Я.Ф. Чепіга робить висновок, що ця теорія не може задовольняти педагогів, оскільки виховна практика засвідчує: гра у дітей завжди є не руйнівною, а створюючою діяльністю, самовихованням у процесі гри дитина створює себе, характером гри визначаються ті властивості, які виявляються і в подальшому житті особистості: "Прості бажання гратися в руках умілого педагога стають базою звичок і інтересів вищого порядку" [1: 85].

Г. Спенсер [2], розглядаючи гру дитини, висловлював таку думку: оскільки в цивілізованих суспільствах діти доглянуті і нагодовані батьками, у них залишається резерв часу і невитрачена енергія для того, щоб гратися. У грі знаходять застосування сили індивіда, які не були повністю використані на забезпечення його життєдіяльності. Грою діти вправляють свої бездіяльні здібності. Цю теорію називають *теорією достатку енергії*. Вона зазнала значної критики, оскільки привертає увагу таке протиріччя: діти граються і під час втоми – після серйозної праці, фізичного й розумового напруження. Втративши сили внаслідок тяжкої хвороби, в ліжку дитина теж грається, хоч у цьому випадку не можна говорити про достаток енергії чи сил.

Водночас Д.А. Колодця [3], погоджуючись з теорією "надлишку сил" Г. Спенсера, виявляє ставлення до гри як до способу підготовки дітей до майбутньої серйозної діяльності.

Грунтовне монографічне дослідження гри дитини, результати якого опубліковані 1899 р. в праці "Ігри людини", було здійснене К. Гроосом. Іграм дитини К. Гроос надає значної уваги також у праці "Душевна життя ребенка". У концепції гри цього вченого, що в науковому світі була пануючою на початку XX сторіччя і яку він називав *теорією вправлення і самовиховання*, також виявилось визнання пріоритету біологічної домінанти в розвитку людської психіки.

За теоретичною концепцією К. Грооса, гра спричиняється суто біологічними чинниками: "Там, де індивідум, який розвивається, із власної внутрішньої спонуки і без будь-якої зовнішньої мети виявляє, зміцнює і розвиває свої нахили, там ми маємо справу із самими споконвічними явищами гри" [8: 71]. Дитина, маючи недостатність вроджених реакцій, грою здобуває необхідні для майбутнього життя пристосування: "Якщо пристосування для подальших життєвих задач складає головну мету нашого дитинства, то видатне місце в цьому цілеспрямованому зв'язку явищ належить грі, так що ми цілком можемо сказати, використовуючи дещо парадоксальну форму – ми граємо не тому, що буваємо дітьми, але нам саме тому дане дитинство, щоб ми могли гратися" [8: 72]. З погляду К. Грооса, об'єктивно гра – первинна стихійна школа, уявний хаос якої дає дитині можливість ознайомлення з традиційними формами поведінки людей, які її оточують. К. Гроос розглядав гру дітей як біологічно визначений спосіб підготовки до майбутньої трудової діяльності, до життя. У цілеспрямованій організації виховання, за словами К. Грооса, є два способи застосування гри: 1) вводити елементи гри у навчальне заняття; 2) використовувати гру для загального розвитку. Але елементи гри у навчанні не слід змішувати із справжньою грою. Елемент гри у навчальному занятті дає позитивний ефект тоді, коли він застосовується пра-

вильно. Більш важливим завданням для педагогів є організація вільних дитячих ігор, їх використання для виховання.

Хоча в концепції гри К.Грооса виявився пріоритет біологічної домінанти розвитку людської психіки, величезною заслугою вченого є те, що він окреслив проблему гри і своєю теорією обґрунтував її місце серед тих діяльностей, які є суттєвими для всього розвитку людини.

Теорія К. Грооса стала основою для багатьох пізніших концепцій ігрової діяльності (Дж. Селлі, Е. Клапаред, В. Штерн, К. Бюлер тощо). Дж. Селлі у "Нарисах з психології дитинства", поставивши питання про природу дитячої гри, не зміг дати на нього вичерпної відповіді. Спостереження за дитячими іграми дозволили Дж. Селлі виділити основні особливості рольової гри, а саме: грою дитина перетворює себе і навколишнє матеріальне середовище; у грі вона глибоко занурюється у власний вимисел і живе в ньому.

В. Штерн побудував іншу теорію ігрової діяльності – *теорію конвергенції*. "У грі, – писав психолог, – перед нами типовий приклад конвергенції природженого і того, що переймається: зовнішній фактор навколишнього середовища постачає виключно важливі матеріали і зразки для ігор, те, що слугує опорою для імітації, проте лише внутрішній фактор інстинкту гри визначає, коли і як вийдуть з них дійсні наслідування (Imitatio)" [4: 172]. Вибір матеріалу для наслідування здійснюється несвідомо, спосіб його засвоєння і переробки повністю залежать від природжених, внутрішніх умов розвитку дитини. В. Штерн висловив важливу для розуміння сутності гри думку: дитина у власні ігри вводить із оточуючого світу предмети (екіпаж, залізницю тощо) і, що більш важливе, – людей, ролі яких діти беруть на себе. "Ця заміна власної особистості особистістю іншого ... може досягати вражаючої інтенсивності" [4: 153]. Отже, В. Штерном розроблена *теорія конвергенції*. Ним, хоч і недостатньо усвідомлено, висунута ідея про перевтілення як помітний фактор впливу ігрової діяльності на дитячу особистість і соціальні корені цього перевтілення.

В. Штерн значну увагу приділив символічній функції гри – уявлюване значення предмета, з яким пов'язана ігрова дія, психолог пов'яже з утворенням простого символу. З цим перетворенням В. Штерн пов'яже безтурботність дитячої фантазії, яка не має ніяких обмежень. В.Штерн зазначає, що ігрова дія є тим фундаментом, на якому будується фантазія у мистецтві, так і в побудові світогляду первісних народів, не кажучи вже про дитячу психологію.

Вивчаючи роботу психічного апарату на ранніх формах діяльності дитини, до аналізу гри звертається З. Фрейд [5: 43]. Гру він оцінював як "велику культурну роботу дитини над собою". За розробленою З. Фрейдом теорією психоаналізу, діти наслідують у грі все те, що в житті справляє на них велике враження. Ці враження стимулюють нейрофізіологічні стани збудження. Вони породжують психічну енергію, яка зумовлює людські потреби, виражені у вигляді бажань (потягів). Мотив гри в теорії З. Фрейда – потяг до наслідування. Гра спрямовується на реалізацію біологічно обумовлених потягів, найважливішими серед яких для дитини є бажання "стати дорослими і робити так, як роблять дорослі". Бажання "стати дорослим" З. Фрейдом пов'язується із найважливішим для реалізації людського життя задоволенням сексуальних потягів.

На формування психологічної теорії ігрової діяльності значно вплинула теорія соціальної дії американського соціолога Толкотта Парсонса, яка викладена ним у творах "Структура соціальної дії", "Нариси чистої і прикладної соціологічної теорії", "Соціальна система". Визначальним фактором соціальної, а відтак і ігрової діяльності, є акт взаємодії індивідів, у процесі якої вони реалізують соціально зумовлені ролі. Узгодження дій дітей у процесі гри відбувається під впливом засвоєння загальноприйнятих норм, стандартів поведінки, які перетворюються у внутрішні мотиви діяльності. Оскільки діти є частиною соціального цілого, їх поведінку у процесі гри визначають ідеали і, насамперед, нормативно-ціннісна система суспільної свідомості [6].

У другій половині XX століття набула значного поширення у світі психологічна теорія гри Е. Еріксона – американського психолога, представника неопсихологічної школи "психології Я". Вихідним елементом теорії Е. Еріксона є психоаналіз З. Фрейда. Вчений зробив спробу осмислити положення класичного психоаналізу, зокрема тезу про антоганізм особистостей і суспільства.

Внаслідок цього концептуально теорія гри Е. Еріксона збагачується новим на той час фактором – врахуванням серед причин розвитку людини і причин соціального характеру. Вплив соціуму Е. Еріксон пов'яже з прагненням особистості до відтворення у власному житті соціально зумовленої суми ролей, які є продуктом певної культури. Прийняття особистістю на себе суми ролей відбувається в умовах активної діяльності. До кола діяльностей, у процесі яких відбувається рольова ідентифікація, належить і гра. Вона реалізує можливість активного набуття дитиною досвіду взаємодії з навколишнім світом і знань про соціальне оточення. Успішно сформована соціальна ідентичність є найважливішою умовою психічного здоров'я особистості.

Поширене на початку XX століття еволюційне вчення Ч. Дарвіна зумовило формування генетичної концепції ігрової діяльності, прихильниками якої були Е. Клапаред, К. Бюлер, Ж. Піаже, А. Валлон та ін. Так, за Е. Клапаредом гра, як і інші фактори душевного розвитку дитини, зумовлюється її потребами і бажаннями, які відповідають тому, що необхідно для безперешкодного удосконалення особистості. У дитинстві важливим фактором становлення людини є наслідування, яке часто набуває ігрової форми. Наслідування Е. Клапаред уявляє як пошук "аналогу повної відповідності", що складає істинний бік процесу наслідування. "Воно є намаганням цілком визначеним і незмінним, отже, його цілком можна вважати інстинктом – *інстинктом пошуку відповідності*" [7: 71].

К. Бюлер під впливом З. Фрейда розглядає гру з позицій поняття "функціонального задоволення" – спрямованості людини до насолоди. Рушієм ігрової діяльності є переживання задоволення. Ця діяльність викликається насолодою і нею підтримується. У творчих іграх переживання задоволення дитини викликає процес, а не ре-

зультат гри. Теорію К. Бюлера не можна визнати цілком об'єктивною, проте відзначена ним емоційність цієї діяльності пояснює впливовість гри на подальший розвиток дитячої особистості.

Вихідною позицією теорії ігрової діяльності Ж. Піаже, відомої під назвою "*теорії двох світів*", є боротьба двох тенденцій – егоцентричної природи дитини, з одного боку, і примусової соціалізації всіх форм її життя дорослими – з іншого. Гра відбиває суб'єктивний світ дитини, світ її бажань, який існує від її народження. Об'єктивний світ – це світ дорослих, сфера мислення в уявленнях, світ унормованих соціальних відносин. Від складної реальності, яка вимагає підпорядкування особистості соціальним нормам, дитина втікає в уявний світ гри, через яку реалізується природжений "принцип задоволення". Л.С. Виготським теорія гри Ж. Піаже оцінена як біологізаторська. Проте цінним для педагогічної теорії ігрової діяльності є встановлена Ж. Піаже закономірність щодо зв'язку гри з розвитком моральної свідомості дітей від 5 до 12 років, зокрема, становлення уявлень про справедливість. Під впливом міжособистісного спілкування в процесі гри, яке сприяє накопиченню досвіду моральних ставлень і на основі цього досвіду формуванню суджень дітей про взаємини з однолітками, їхні уявлення про справедливість змінюються від морального реалізму (підтвердження справедливості міжособистісних стосунків авторитетом дорослого) до морального релятивізму – розуміння того, що всі мають рівні права на справедливість і повагу.

Розуміння гри як біологічно обумовленої форми поведінки, її незалежності від соціальних умов життя дитини обмежувало цілеспрямоване використання гри з метою навчання, виховання і розвитку підростаючого покоління.

Значно відрізняється від розглянутих психологічних теорій ігрової діяльності концепція гри французького психолога і освітнього діяча А. Валлона. Підійшовши до розуміння вирішального впливу на розвиток психіки дитини соціального середовища, в якому вона зростає, психолог вважав гру соціальною потребою дитини і необхідною умовою соціалізації дитячої особистості.

Проблемою гри А. Валлон торкався, зокрема, у зв'язку з дослідженням питання виникнення і розвитку у дітей самосвідомості. Він не поділяв погляди представників інтроспективної психології на формування самосвідомості особистості, які вважали, що людина пізнає спочатку себе, а потім інших людей. А. Валлон вважав, що, навпаки, спочатку дитина пізнає оточуючий світ і людину як головний елемент соціального середовища, а потім себе. Гра, завдяки наслідуванню і перевтіленню, допомагає дитині у пізнанні предметного і соціального світу. Гра сприяє пізнанню різних видів людської діяльності, ставлень дорослих до праці і один до одного. Уявлення про соціальне середовище в подальшому справляють великий вплив на формування підростаючої особистості. Науковий пошук А.Валлона торкався також проблеми розвитку мислення і мови в дитячому віці. Мислення дитини розвивається у процесі різних діяльностей, серед яких гра вирізняється тим, що активно сприяє переходу мислення на якісно нову сходинку. Разом з позитивними змінами мислення, у процесі гри змінюється, удосконалюючись, і мовлення дитини.

Крім того, чений звертав увагу на відмінність ігор дітей різної статі – через наслідування звичаїв та вплив на дітей зумовленої їхнім етнічним походженням ментальності, хлопчики та дівчатка, готуючись до прийняття на себе тієї соціальної ролі, яка чекає на них у майбутньому, ідентифікують себе з дорослими особами відповідної статі. У нашому дослідженні концепція А. Валлона сприяла розробці ідеї про диференціацію педагогічного керівництва ігровою діяльністю учнів різної статі.

Так історично склалося, що першість у розробці психологічної теорії ігрової діяльності належить зарубіжним ученим. Далі на напрацьованому ними теоретичному матеріалі активно розгорнулися дослідження вітчизняних учених – І.О. Сікорського, Л.С. Виготського, О.В. Запорожця, В.В. Зеньківського, О.М. Леонтьєва, С.Л. Рубінштейна, Д.Б. Ельконіна, Б.Г. Ананьєва, Є.А. Аркіна, П.П. Блонського, П.Р. Чамати та ін. Вони збагатили психологічну теорію ігрової діяльності дітей розумінням її соціальної сутності і культурно-історичного походження, в чому і є їх неоціненний внесок у формування педагогічної теорії ігрової діяльності дітей.

Отже, теоретичні дослідження ігрової діяльності започатковані психологічною наукою. Найбільш відомими є психологічні концепції гри С. Холла, Г. Спенсера, К. Грооса, Дж. Селлі, Е. Клапареда, В. Штерна, Ж. Піаже, К. Бюлера, Е. Еріксона, А. Валлона та ін. вчених. Їх суть в односторонньому поясненні гри біологічними або соціальними факторами. Пізніше на тлі означених концепцій сформується культурно-історична теорія ігрової діяльності дітей. Вона, на наш погляд, є найбільш об'єктивно виправданою і водночас плідною з огляду на розробку педагогічної теорії ігрової діяльності дітей дошкільного і молодшого шкільного віку.

1. Чепіга Я.Ф. Труд і гра як фактори виховання // Путь просвещения. – 1923. – № 9-10. – С.85-104.
2. Спенсер Г. Основания психологии. – СПб.: Сытин – 1897. – 391 с.
3. Колоцца Д.А. Детские игры, их психологическое и педагогическое значение. Пер. с итал. – М.: Моск. кн. изд-во, 1909. – 266 с.
4. Штерн В. Психология раннего детства до шестилетнего возраста. Пер. с нем. Пг., 1922.
5. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия: Пер с нем. – М.: Прогресс, 1992. – 569 с.
6. Parsons Talcott Essays in sociological theory. Rev. ed. N.Y., Free press. Lnd., Collier – Macmillan, /1965/. – 459 p.
7. Клапаред Э.А. Психология ребенка и экспериментальная педагогика. Перевод со 2-го франц. изд. / Под ред. Д.О. Кацарова. – СПб.: издание О.Богдановой, 1911. – 168 с.
8. Гроос К. Душевная жизнь ребенка. Перевод с нем. Нечаевой и Соколовой. – К.: Изд. Киевского Фребелевского общества, 1916. – 242 с.

Матеріал надійшов до редакції 1.11.2004 р.

Кудыкина Н.В. Психологические истоки педагогической теории игровой деятельности.

В статье освещаются психологические истоки педагогической теории игровой деятельности. Первые попытки научного объяснения игры имели биологический характер, затем ученые стали отмечать связь игр детей с социальной жизнью общества и постепенно сформировалась теория культурно-исторического происхождения игровой деятельности.

Kudykina N.V. The psychological sources of the playing activity theory in pedagogics.

The article highlights the psychological sources of the playing activity theory in pedagogics. It reveals the cultural historical origin and social nature of games, their principal significance for a young personality's socialization.